2021年度　日本工学院八王子専門学校
ゲームクリエイター科四年制　ゲームビジネスコース
ゲームビジネス４

対象	３年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	90	単位	6
担当教員	平林久和、関戸弘和、山田健太			実務経験	有	職種	ゲームアナリスト、ゲームプランナー				

授業概要

ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解するため、ゲーム制作会社の経営、デジタルマーケティング、デバッグ、e-スポーツビジネスの運営など、業界の最先端の「ゲームビジネス」の現在を認識する。２年次の学びを踏まえてより深く学ぶことで理解を高め、各自の目標である「ゲームビジネス」の本質の理解ができることを目的とする。

到達目標

普段、目にすることができない「ゲームビジネス」の現場の仕事内容を講義、演習を通して理解、体感し、自分の進むべき進路についての理解を深め、「就職」を視野に入れた将来の展望を抱けるようになることが本授業の目標である。

授業方法

・実際に最先端の「ゲームビジネス」の現場で働く企業の方の講義
・実際の現場での事例を踏まえたケーススタディによる、個人・グループワーク
・企業の方に対する実習のプレゼンテーション及びフィードバック

成績評価方法

試験と課題を総合的に評価する。
授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。
積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

履修上の注意

企業の方から直接、「ゲームビジネス」における今を学ぶため、遅刻、欠席はもちろんのこと、授業態度、挨拶など、普段以上にしっかりと行うことを心がけること。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

教科書教材

講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Driveを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。

回数	授業計画
第１回	個人目標の確認と再設定
第２回	学習と就活スケジュールの策定
第３回	学生が希望する業界と企業の研究①（ヒヤリングにより決定）

2021年度　日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制　ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス４	
第４回	学生が希望する業界と企業の研究②（ヒヤリングにより決定）
第５回	学生が希望する業界と企業の研究③（ヒヤリングにより決定）
第６回	学生が希望する業界と企業の研究④（ヒヤリングにより決定）
第７回	ビジネス文書の作り方①　ルール（決まりごと、作法）の復習
第８回	ビジネス文書の作り方②　ビジネス文書作成実習
第９回	自己分析と自己表現①　私が好きなことを私が先生になってみんなに教えます！
第１０回	自己分析と自己表現②　私が好きなことを私が先生になってみんなに教えます！
第１１回	自己分析と自己表現③　私がつくった完璧な自己紹介
第１２回	まとめ　重要項目と重要用語の振り返り
第１３回	授業の目的・内容について説明。前期の振り返りを行い、後期に取り組むべき課題について各々が目標を設定する。
第１４回	各班で作業分担し、前期に制作した企画書を商品化を想定して事業収支やプロモーションのための作業を行う。
第１５回	チーム制作:市場調査、現状把握、分析　座学:現状分析、SWOT分析など

2021年度　日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制　ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス４	
第１６回	チーム制作:完成を目指して作業
第１７回	チーム制作:ターゲティング、ポジショニング　座学:ターゲティング、ポジショニングなど
第１８回	チーム制作:完成を目指して作業
第１９回	チーム制作:完成を目指して作業
第２０回	チーム制作:事業収支、プロモーション　座学:事業収支、プロモーションなど
第２１回	チーム制作:完成を目指して作業
第２２回	チーム制作:完成を目指して作業
第２３回	チームで作成した、企画書の事業収支計画とプロモーション資料の提出。
第２４回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。